取扱説明書

# ごあいさつ

このたびは「エテミブル　ー天壌無窮ー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
本作品は、神々の大地で繰り広げられる古代日本神話の世界をベースとしたリアルタイム・シミュレーションRPGです。
ゲームをプレイする前に、必ず本書をご一読いただきますよう、お願いいたします。

# 目次

# エテミブルの世界

# 《エテミブル―天壌無窮―》

はじめに運命があった。
女王としての運命が彼女には与えられていた。
悲しくも、運命の呪縛は破れない…永遠に………。

遥か古の時代、空間は三つの顔を持っていた。
すなわち、神々の大地“高天原(たかまがはら)”、人々が住む“豊葦原中国(とよあしはらのなかつくに)”、そして死者が赴く“黄泉(よみ)の国(くに)”である。

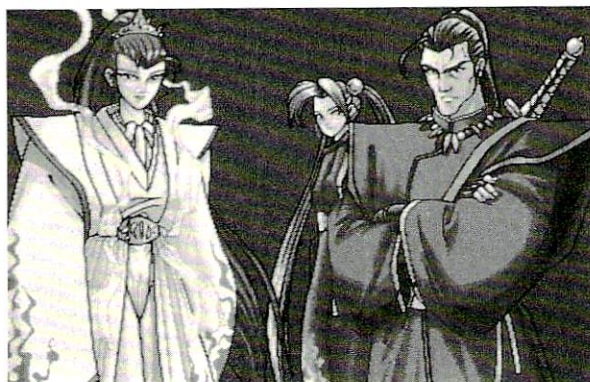
「平和ですね。」
それは独り言だったのだろうか。二人の従者は即座に反応できず、互いの顔を見渡した。
「えっ、ええ、そうですね。」
一人の従者が相づちを打つかのように曖昧に答えた。本来、女王に対しての言葉遣いでもなければ、話し言葉でもない無礼な言い方ではあったが、彼女達の主人はそんな小さな事でとがめるような人ではなかった。
実際、本人も返答を期待していたわけでない。ぼんやりと青く澄んだ空を見つめながらふと呟いた、ただそれだけの事であった。

彼女達の主、すなわち天照(あまてらす)は神々の大地と呼ばれる“高天原(たかまがはら)”を統べる女王として君臨していた。紅白の和服で身を包んでおり、額の真ん中からわかれた茶色の髪の毛は、流れる河のように美しく彼女の足元まで届かんとし、二重瞼の奥にある黒い瞳は、限りなく澄んでおり恐ろしさなど微塵も感じさせはしなかった。又、小鳥のさえずりとさえ錯覚させるその美声も彼女の魅力の一つであったろう。およそ容姿的な欠点と呼ばれるものを全て排除したその姿を人々は賞賛せずにはいられなかった。まして、姿形に勝るとも劣らない彼女の優しさは、常に人々を見えない安堵の幕で包んでいたのだから。

「女王様、お時間が…。」
従者がそう言おうとした数刻前に、天照(あまてらす)の小さな口から短い一言が発せられた。
「そろそろ時間ですね。参りましょう。」
澄んだ空を見上げていた顔をそっと水平に戻し、静かにそして華麗に振り向いた。
彼女達にとってみれば、主のこの様な仕草は見慣れているはずなのだが、慣れる事はできず、いつも見とれてしまう。まるで硝子細工のような美しく繊細な肌が、生命というものによって動きだした時、彼女達は我に返り慌てて瞳を閉じ、お辞儀をするのだった。
二人の従者の間を、髪をたなびかせながら女王が通り過ぎる…

「ここまででいいです。待っていて下さい。」
女王の言葉を聞いた時、さすがに二人の従者は動揺を隠しきれなかった。
「どういう事ですか？　いつもの半分の距離も進んではいませんが。」
「いいのです。今日はわたくし事。あなた方を束縛する権利は私にはないのですから…」

「そのような事はおっしゃらないで下さい。
私達は女王の下僕。何なりとお申しつけ下さい。」
「ありがとう。でも本当にいいの。
今日は…今日だけは独りで行かせて…。」
「女王様がそこまでおっしゃるのでしたら私達はもう何も言いません。ここでおとなしく待たせて頂きます。」
その日を境に彼女の心には、深い悲しみが住み着いてしまった。
— 己に課せられた運命を知ってしまったその日から —
無論、表情に出す事はなかったが…。

あれからどのくらいの月日が経ったのだろう。
その日は朝から妙な空気が天照の身体にまとわりついていた。この様な不快な風を感じたのは始めてであった、が彼女を不思議がらせたのはそれだけに留まらなかった。大陸全土に流れる風ははたりと止み、地は黙して語らず、水もせせらぐ事を忘れ、湖に真円の波紋を描く事はなかった。鮮やかに飛び散る火の粉の元は、妖しく揺らめき、天はまばゆい光と轟音でそれに応えた。
「不思議な日ですね。
こんなに活気の無い日が訪れるとは思いませんでした。」
「女王様、お気になさらないで下さい。
自然も私達と同様に生ける者。この様な日があっても別におかしくはありません。
いえ、この様な日がなかった今までがおかしかったのでしょう。」
「そうね。そう思う事にしましょう。」
天照の疑惑とは裏腹に天は朱色に染まり、やがて黒色にその色彩を変化させていき、女王も眠りの途に着いた。

「失礼します女王様。こちらへ！」
深夜の静寂を破る突然の豪声は、女王の寝室から長い回廊へ響いた。
いつもの従者とは明らかに異なる声は太く勇ましく、その主を男性と断定するに充分であった。
「一体どうしたのです？」
「事は急を要します。理由は後にして、私について来て下さい。」
そう言うや否や男は女王の手を捕り寝室を後にした。天照（あまてらす）は男の手に導かれるままに走り続け、ある山の頂上でその歩をとめた。“天の岩戸”と呼ばれるその場所は、華やかなものなど何もなく、冷たい山々に囲まれた物静かなところで、虚しさだけがその付近一帯を覆っていた。しかし、そこは間違いなく女王しか立ち入る事が許されない聖域であった。
「女王様、すみません。いつの間にか悪しき者が、行動を開始していたようです。気付くのが遅れたのは私の責任。
我が命に変えても必ずやお守りいたします。しばらくの間この岩戸の中に身を隠していて下さい。後は私が何とかします。」
そう言うと男は無理矢理女王を岩戸の中に押し込んだ。
「ちょ、ちょっと…」
天照（あまてらす）が喋る間もなく岩戸は閉じられ、外から強力な結界を張る為の詠唱がかすかに聴こえてきた。
「こっ、この詠唱は……一体何が起こったというの？
（知りたい。何が起こったのか…悪しき者とは誰の事か…）
そうだわ！
意識を…意識を外に飛ばす事ぐらいならばできるかもしれない。」
真相を知らぬ彼女は真相を知りたがり、真相を知った彼女は出口の見えない悩みの中を彷う事になった。

「ここか…」
そう呟くと、紺色の外套を羽織った者は、天照が篭もる岩戸に近づき、ゆっくりと右手を岩戸の扉に向けて動かした。扉までの距離はあとわずか………。
ピシッ！
その瞬間甲高い音が鳴り、外套を羽織った者はすばやく右手を引いた。
「…三種の結界か…厄介な事をする…」
微かな声で呟くと、その者は外套をひるがえし、天の岩戸を後にした。

特にこれといった飾り付けをしていないその部屋からは、華やかな印象を受ける事はなかったが、暗く陰気な印象を受ける事もなかった。しかし、今この時だけ部屋をのぞいた者は即座に、薄気味悪いといった感情を呼び起こされ、今後二度と近づきたくないと思ったに違いない。松明の炎は、闇が支配する室内にうっすらと揺らめく明かりを放っていたが、無数の闇の粒に打ち勝つ事はできず、かえって妖しさをかもし出す結果となっていた。
「…して例の物は見つかったのか？」
「いっ、いえ、それが予想以上に困難を極め、未だ一つも…」
「これほど手こずる事になるとはな…一刻も早く見つけ出せ！この地を、高天原を我が手中におさめるのだ！」
女王に対し刃を向けたのは、彼女の弟であり、荒ぶる神として名高い素戔嗚であった。類稀な剣技の持ち主で、高天原で彼の名を知らない者はいないとさえ囁かれている。容姿は端麗のはずだが、のばし放題の髪が人々にそう思わせず、逆に鋭い眼光によって強大な威圧感を与えるのだった。素戔嗚の突然の謀反は、数瞬を経ずして高天原全土に知れ渡り、彼の軍隊“黒衣の暗黒軍団”は高天原完全支配の為の侵軍を開始していた。
女王天照に反した理由はわからないが、彼の軍勢は確実に平和な大地を恐怖の淵へと落としていった。

岩戸の中、座するべきところで天照は思案に暮れていた。
(恐怖と殺戮に満ちている…早く…早くこんな愚かな事はやめて……。
…でなければ…私は…私はあなたを殺さなければならない……。
姉としてではなく…この大地の女王として………殺したくない……。)
姉と女王の葛藤は、永遠に答を出さないかに見えたが、そのような時間を彼女は持ち合わせていなかった。時が進むに連れ、大地は邪悪な意志に侵され、民は一人又一人と大地から姿を消していった。もはや一刻の猶予もない。そんな状況に追い込まれ、決断を迫られた。
(私は天照。神々の大地、高天原の女王。
悪しき一人の命と大勢の民の命を引換にする事はできない。)
意を決すると、天照は両手を胸の前で交差させ、静かに瞳を閉じた。

「…卑弥呼よ…卑弥呼よ、おもてをあげて下さい。
そして、私の姿を視、私の声を聴いて下さい。」
慣習である祈祷の時、不意に卑弥呼の脳裏に女性の声が聴こえ、彼女は思わず閉じた瞳を開き、辺りを見回した。天照の声は、時間と空間を超え、豊葦原中国は邪馬台国の女王である卑弥呼の元に届いたのだった。卑弥呼の前に光に包まれた天照の幻影が浮かび上がる。
「私の名は天照。神々の大地"高天原"を統べる者、女王天照。
今、高天原は危機に直面しています。私の力ではどうする事もできません。
卑弥呼よ、私に代わって我が大地、高天原を救って下さい。
あなたならできます。いえ、あなたでなければできないのです。」
これは夢なのだろうか、それとも幻なのだろうか。人間界の若い女王は現実を把握できずに目を白黒させるのが精一杯であった。時は動いているのか、止まってしまったのか。空間は正常な位置を保っているのか、歪んでいるのか。やっとの思いで彼女は声を発する事ができた。
「…わ…わたし…？」
その一言を聴き終えると、天照は軽くうなずいた。その眼からは親しみ以上のものが漂っていたが、そんな微細なことに気付く余裕は、今の卑弥呼にはなかった。
「…たのみましたよ……」
そう言うと彼女の幻影は闇の中にとけ込んでいき、辺りは元の姿を取り戻していた、ある一つの物を除いて……。
「今のは一体……。
…ゆ…め…だったのかしら？」
彼女がそう思うのは無理からぬ事であったが、その思いが過ちと気付くのに多くの時間を必要とはしなかった。卑弥呼の前に広がる祭壇には、昔から邪馬台国に伝わる宝剣草薙が祭られていたはずだった。だが、今その宝剣草薙は正位置を離れ、宙に浮いていた。重力の存在をものともせずに。
(…頼みましたよ…)
彼女の脳裏に天照の言葉がこだまする。卑弥呼は手をのばし剣を無意識のうちにつかもうとした、が途中で意識を取り戻し、ためらった。しかし、その意志以上に彼女は女王天照の声が気になっていたのだった。
(あなたならできます。いえ、あなたでなければできないのです。)
「行こう、高天原へ。私を必要とするのならば、その想いに応えたい。
同じ立場の者として、女王天照の期待に背きたくない………。」
(でも何故、何故私が選ばれたのだろう。何故、私でなければならないのだろう………)
複雑な思いを胸に卑弥呼は宝剣草薙をつかんだ、瞬間、彼女の身体をまばゆい光が包み込む。
こうして卑弥呼は、天照を救うべく神々の大地に跳んだ………。

# オペレーション

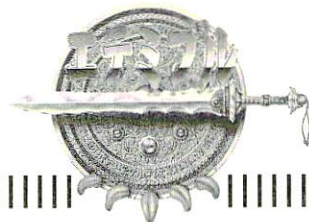
# パッケージの内容

ゲームを始める前に、パッケージに同梱されている内容物を確認してください。なお、同梱のサポートカードは、ディスク故障などの際のサポートに必要なものなので、紛失しないよう注意してください。

## ＜フロッピーディスク版の場合＞

●マニュアル……………………………1冊
●ユーザーアンケート 葉書……………1葉
●特製カレンダー………………………1部
●フロッピーディスク…………………4枚
　システムディスク……………………1枚
　データディスクA……………………1枚
　データディスクB……………………1枚
　データディスクC……………………1枚

## ＜CD-ROM版の場合＞

●マニュアル……………………………1冊
●ユーザーアンケート 葉書……………1葉
●特製カレンダー………………………1部
●CD - ROM……………………………1枚
●システムディスク……………………1枚

# ゲームのスタート方法

## エテミブルのプレイ環境

「エテミブル」は以下の機種（シリーズ）に対応しています。

◆NEC PC-9801・9821シリーズ、98NOTE◆

◆EPSON PC-286/386／486／BOOK／NOTE◆

◆CPU80386以上推奨（80286動作可能）◆

◆ハードディスク専用◆

◆要MS－DOS Ver3.0以上◆

◆メインメモリ640KB◆

◆ハードディスク空き容量8MB以上◆

◆要バスマウス◆

## ハードディスクにインストールする

### ◆インストールの前に

※「エテミブル」をプレイするには、ハードディスクにインストールをする必要があります。使用方法、手順を間違えると、すでにあるデータを失う可能性もあります。その際、当社では責任を負いかねますので、特に重要な仕事にハードディスクをご使用になっている方は、事前にバックアップを取っておくなど、十分な保護措置を行ってからインストールすることをお薦めします。

※当社が推奨する以外の方法によるインストール及び起動についての保証は、一切いたしません。また、それによる誤動作や破損について、当社では一切の責任を負いません。

※「エテミブル」をインストールするには、すでにハードディスクにMS-DOSがインストールされていなければなりません。新たにハードディスクを購入された方は、まずハードディスク及びMS-DOSのマニュアルを読んで、ハードディスクにMS-DOSをインストールしてから「エテミブル」のインストールをおこなってください。

※圧縮ドライブなど、ハードディスクの容量をソフトウェア的に増やしたように見せるユーティリティには対応しておりません。圧縮されたドライブにはインストールできませんのでご注意ください。

# インストールからゲームを立ち上げるまでの方法

## ◆フロッピーディスクの場合

条件：MS-DOSのプロンプトにきていること
カレントがMS-DOSで、立ち上げたドライブにきていること

1）パソコン本体、および周辺機器（ハードディスク、ディスプレイ）の電源を入れて下さい。
2）システムディスクをフロッピーディスク第1ドライブに入れて下さい。
SYS　フロッピーのドライブ名　【リターン】
COPY　COMMAND.COM　フロッピーのドライブ名　【リターン】
例）フロッピーディスクの第1ドライブが［A：］の場合
SYS　A：　【リターン】
COPY　COMMAND.COM　A：　【リターン】
これでシステムディスクにMS-DOSのインストール終了です。
3）システムディスクを、フロッピーディスク第1ドライブに入れて立ち上げなおしてください。リセットで立ち上がります。
4）後は画面の指示に従ってください。

## ◆CD-ROMの場合

1）CD-ROMの利用できる環境で、立ち上げてください。
2）カレントドライブをCD-ROMドライブに移動し、CD-ROM内のINSTALL.EXEを実行させてください。
3）ゲームのシステムディスクにMS-DOSをインストールしてください。
システムディスクをフロッピーディスク第1ドライブに入れてください。
SYS　フロッピーのドライブ名　【リターン】
※必要であれば
COPY　COMMAND.COM　フロッピーのドライブ名　【リターン】
を行ってください。
これでシステムディスクにMS-DOSのインストール終了です。
4）システムディスクを、フロッピーディスク第1ドライブに入れて立ち上げなおしてください。リセットで立ち上がります。

※CD-ROM版には壁紙のデータが入っております。ご自由にお楽しみください。

＊初めてのインストールの場合、インストーラーが自動的に起動しますが、インストール済の場合はそのまま立ち上がります。（フロッピーディスク版）
＊「エテミブル」をハードディスクにインストールするとインストールしたドライブに￥ETJMKディレクトリが作成されます。インストールに失敗した場合や、もう一度、再インストールしたい場合には、このディレクトリを中のサブディレクトリを含めて削除してください。（フロッピーディスク版、CD-ROM版共通）
＊本製品は、吉崎栄泰氏著作の圧縮プログラム「LHA」によって自己解凍形式で圧縮されており、インストーラによりこれを解凍するように作られております。
（フロッピーディスク版、CD-ROM版共通）

# ゲームの操作方法

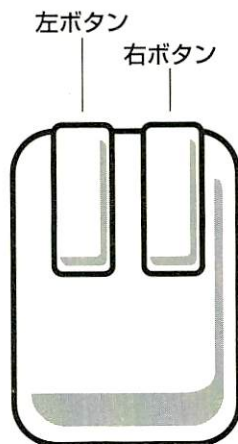
「エテミブル」の操作には、バスマウスが必要です。キーボードでは操作できません。

## バスマウスの操作

### 右クリック

◆コマンドやアイコンの表示をキャンセル◆
◆キャラクターのメッセージの先送り◆

### 左クリック

◆コマンドウィンドウやアイコンで選択した指示の決定◆
◆ヘルプ機能の表示◆
◆右ボタンを押しながら左クリックすると、フィールドマップの進行を一時停止します。◆

# ゲームの進め方

通常はシナリオモードでのプレイになります。
マップの勝利条件を一つずつクリアし、舞台を進めていきます。

ゲームスタート

シナリオ説明
扉絵

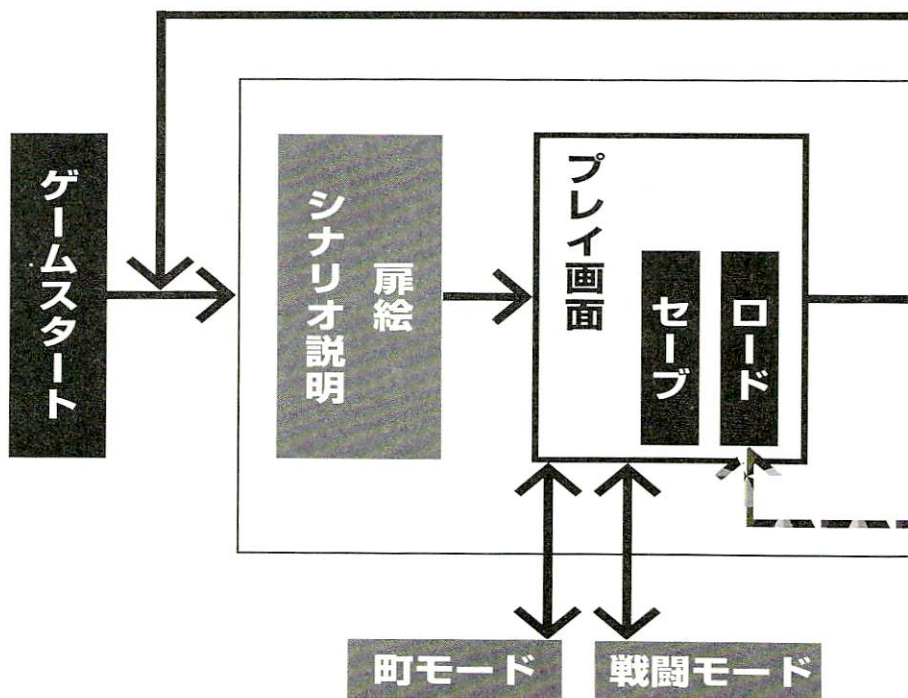
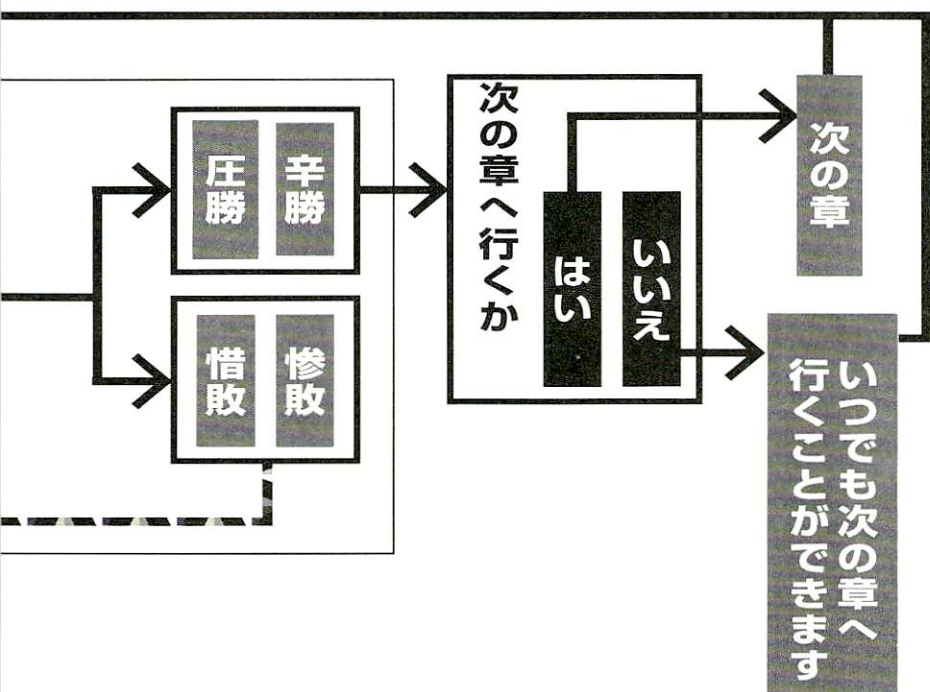
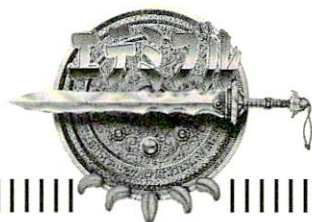
プレイ画面

セーブ

ロード

町モード

戦闘モード

圧勝
辛勝
惜敗
惨敗
次の章へ行くか
はい
いいえ
次の章
いつでも次の章へ行くことができます

# 基本ルール

「エテミブル」は、神々の大地“高天原(たかまがはら)”を舞台に繰り広げられるリアルタイム・シミュレーションRPGです。

天照(アマテラス)によって、統治され、平和な時代を築いていた“高天原(たかまがはら)”。そんな平和な地である日、荒ぶる神として名高く天照(アマテラス)の弟である素戔嗚(スサノオ)が突然、謀反を起こしたのです。その時、天照(アマテラス)は「天の岩戸」の中に捕らわれており、軍を整えることができませんでした。しかし、ある召喚法を試みていたのです。「助けて・・・」というその念は時間と空間を超え、邪馬台国の卑弥呼(ヒミコ)に届きました。天照(アマテラス)の声に応えることを決意した卑弥呼(ヒミコ)は、神々の大地へと旅立ます。その卑弥呼(ヒミコ)を指揮するのは、あなたです。プレイヤーであるあなたの目的は、各ステージの勝利条件をクリアし、天照(アマテラス)を助け出すことです。

## ◎キャラクター

キャラクターごとに「生命力」、「神魔力」、「攻撃力」、「耐久力」といったパラメーターを持ち、個々のキャラクターの戦闘時の勝敗を決める基礎値となります。戦闘により生命力がなくなった場合は、そのキャラクターはステージから一時退却となり、次のステージまで参戦できません。卑弥呼(ヒミコ)が退却の場合は、ゲームオーバーとなりますが、クリア後に卑弥呼(ヒミコ)が退却した場合は次のステージに参戦できます。キャラクターは大別して、“剣士”、“射手”、“術師”の三種類の職能に分けられます。職能は攻撃時による使用武器の違いの他、戦闘が発生した場所の地形効果による相性が加味されます。“術師”のキャラクターが魔法を使うには、武器の代わりにそれぞれ“地”、“水”、“雷”、“火”、“風”の特性を持った魔法の道具を装備する必要があります。

→「アイテム表」P.31へ

また耐久力に関しては、右表に示す7つの属性に分けられており、相手の攻撃特性に合わせて、適切なキャラクターを用いなければなりません。なお、味方側のキャラクターを総称して、これから「パーティ」と呼びます。

| 剣耐久 | 剣に対する耐久力 |
|---|---|
| 弓耐久 | 弓に対する耐久力 |
| 地術耐久 | 地系の神魔術に対する耐久力 |
| 水術耐久 | 水系の神魔術に対する耐久力 |
| 雷術耐久 | 雷系の神魔術に対する耐久力 |
| 火術耐久 | 火系の神魔術に対する耐久力 |
| 風術耐久 | 風系の神魔術に対する耐久力 |

## ◎パーティ

ゲームの開始時には主人公である卑弥呼(ヒミコ)の他、児屋根(コヤネ)、布刀玉(フトダマ)、宇受売(ウズメ)の3名がパーティとして加わります。その他、町や村などで仲間にできるキャラクターと話せば、「仲間にする」、「仲間にしない」などのウィンドウ選択で、パーティに加えることができます。仲間にできる最大人数は13人です。先に雇ったパーティやイベントの進行などによって、仲間にできるキャラクターが変わる場合があります。パーティの持ち物やお金などの交換は、パーティ同士がフィールド上において、ある程度接近している必要があります。

## ◎式札

各キャラクターは、最大5枚までの「式札」を持つことができます。これは戦闘時に部下となり戦闘モードで陣を形成する部隊となります。術師の部下の場合は神魔力があるかぎり、魔法攻撃が可能です。それぞれにキャラクターと同様のパラメーターを持ち、生命力がなくなると部隊から減っていきます。中には式神のみ（式札6枚）で構成されている部隊もあります。その場合、敵を全滅させるまで戦闘は続きます。

## ◎本陣

自軍の拠点となるもので、敵に攻撃され拠点を失った場合、ゲームオーバーとなります。本陣はステージの開始時に初期位置におかれ、移動することはできません。本陣自体には、キャラクターのような属性はありませんが、独自の生命力を持ち敵の攻撃を受けた場合は、生命力があるかぎり戦闘状態になって抵抗します。本陣の生命力が完全になくなると拠点が失われたことになります。パーティが本陣の周辺にいる場合は、生命力、神魔力の回復や、式札の補充、アイテム交換が行えます。

## ◎町・村

生命力を回復したり、武器やアイテムなどを売買することができる場所です。

## ◎砦・宮殿

敵の拠点である宮殿や砦を攻撃します。宮殿または砦内に待機している敵を全滅させると、拠点を落としたことになります。砦内には複数の敵が待機している場合があります。戦闘は一人一回ずつ行われるので、連続して攻め込むには「生命力」や「神魔力」を回復させてから、もう1度攻め込むか、違うキャラクターで交互に攻め込んでいくのが無難でしょう。そこがステージの最終目的であれば、ステージクリアとなります。落とした砦は、町と同様に中に入ることができる場合があります。敵のものではない宮殿も町と同様に中に入ることができます。

## ◎移動・地形

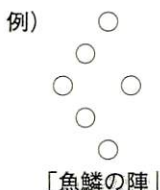
フィールドは、その地形によって「草原」、「沼地」などのいくつかの属性に分けられ、キャラクターはその職能によって地形との相性を持ちます。
フィールド上の移動速度は各キャラクターの個性に応じて決められています。

## ◎戦闘

戦闘は基本的にオートバトルとなり、戦闘中の操作はプレイヤーが戦闘モードから抜ける「委任」のみしか行えません。(戦闘からの撤退ではありません)
そこで戦闘に突入する際に、戦闘の陣形と装備している道具の使用可否を必要に応じて設定します。戦闘が発生した場合、その土地に応じて攻撃力などのパラメーターに影響を及ぼします。戦闘に勝った場合は、敵の所持金を手に入れる事ができます。

◆「陣形」は、戦闘時の初期部隊配置となるものです。

例)

「魚鱗の陣」

●「道具」は“使用する”に設定されている場合、道具の特性に応じて自動的に使用されます。

例) 攻撃的アイテム・・・戦闘突入時にただちに使用する
一人回復アイテム・・誰か一人の生命力が＊＊％以下になったら使用する
全体回復アイテム・・全体の生命力が＊＊％以下になったら使用する

## ◎アイテム・お金

日本古来の神器、神宝をはじめ、さまざまなアイテムが登場します。

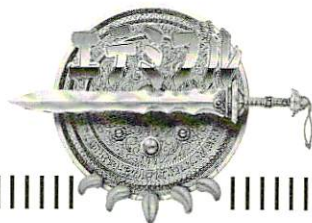
例) 三種の神器
・八咫鏡　(やたのかがみ)
・八尺瓊勾玉　(やさかにのまがたま)
・草薙剣　(くさなぎのつるぎ)

＊魔法を使うには、武器の代わりに術具を装備する必要があります。術具は、鏡、珠(玉)、比礼(ひれ)の3種類からなります。
＊道具を買ったり、宿泊する場合などはこの世界の通貨を用います。通貨の単価は「光瑠璃(こうるり)」です。

## ◎ステージ（章）

各ステージの勝利条件をクリア後も、そのステージを続けてプレイすることが可能です。隠しアイテムを探したり、町で装備を整えたりすると良いでしょう。いつでも行きたいときに、次のステージへ進むことができますが、味方が全滅したときのみ、強制的に次のステージへ進みます。その時本陣には式札が補充され、卑弥呼（ヒミコ）にボーナスポイントが加算されます。また、次のステージに進んだ後で、前のステージには戻って来ることはできません。

## ◎サブステージ

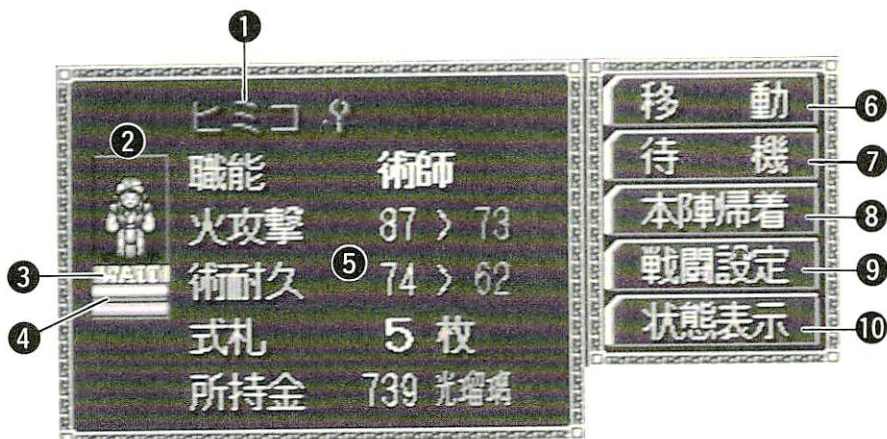
メインステージの他に、サブステージをプレイすることが可能です。ゲームを立ち上げた最初の画面で選択することができます。クリアしても、次のステージへ進むことはできません。「エテミブル」のもう一つの世界をお楽しみください。

# 操作画面の説明

## ステージ開始時

攻略するマップおよびシンボルキャラなどが表示され、本陣およびパーティが初期配置の位置につきます。
最初のうちにアイテムや武器、お金などを交換して戦闘の準備を整えます。パーティに移動を指示して離ればなれになってしまうと、アイテムなどの交換ができなくなってしまいます。
パーティに最初の指示を出すまでは、敵などの部隊も動き出しません。パーティのいずれかのキャラクターに移動に関する指示を与えると、敵味方合わせて、リアルタイムで移動が開始されます。

### ◆キャラクターに指示を与える◆

●フィールドマップに表示されたキャラクター
●参戦パーティフレームに表示されたキャラクター
●背景マップの青い◎印
　いずれかを左クリックすると、下記の画面が表示されます。

❶名前

❷キャラクター

❸現在の行動状態

❹バーグラフ

●青色のバー……生命力を表します。

●黄色のバー……神魔力を表します。(術師のみ表示されます。)

❺ステータス

キャラクターの職能、攻撃力、耐久力、式札、所持金を表示します。

「攻撃」、「耐久」の数字は、

●左側の数字……武器などを装備した基本値

●右側の数字……基本値に地形効果を加味した値

を表しています。

❻移動

カーソルを自分の行かせたい場所に合わせ、左クリックします。移動中または到着後、近くに敵がいる場合などは、キャラクターの性格に応じ、接近して攻撃を開始します。
敵キャラクターに合わせて、左クリックした場合は、その敵を攻撃しにいきます。
ただし移動中に他の敵キャラクターと遭遇して交戦状態になることもあります。
移動を指示し、到着後、待機状態に入った場合は緑地の「WAIT」と表示されます。
移動中は青地で「MOVE」と表示されます。

❼待機

初期配置の位置にいる場合や待機を指示し、待機状態に入った場合は黄地の「WAIT」と表示されます。生命力と神魔力が消耗している場合は、少しずつ回復し始めます。
ただし、この状態で敵に攻撃された場合、戦闘開始時の設定は行えません。防御主体での自動戦闘になります。

❽本陣帰着

本陣のある場所へ帰着し、待機状態となります。本陣に到着してしばらくすると、自動的に生命力、神魔力の回復と、式札の補充が行われます。

❾戦闘設定

戦闘時の「道具の使用」や「陣形」をここで設定します。(詳しくはP.26へ)

❿状態表示

キャラクターの状態や所持品などをより詳しく表示します。ここではキャラクターの持つ道具を消費したり、所持している武器などを装備することができます。

## ◆その他の指示◆

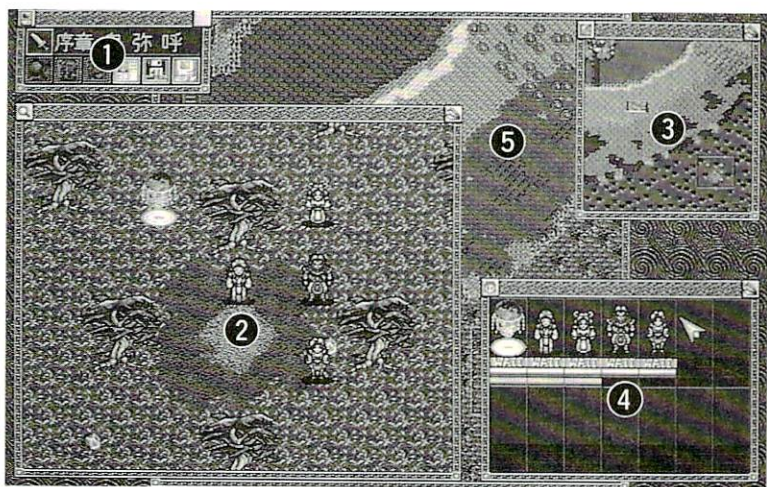
⓫中に入る

キャラクターが町や村のそばに移動してきた場合に出てくる指示です。

⓬攻め込む

敵の砦などが近くにある場合に出てくる指示です。

## フィールドマップ

フィールドマップでは、敵との息づまる戦いや、パーティ同士の会話などが行われます。また、パーティの操作やコマンド選択により、戦闘モード、町マップへ移行することができます。
フィールドマップ上の表示は、フローティング・フレーム・システムを採用しており、必要な表示画面を自由にON／OFFしたり、位置を移動させることなどが可能です。画面を表示するには、設定メニューフレームのアイコンを左クリックして選択します。選択されると、そのアイコンはメッシュがかかります。消去したい場合は、もう一度そのアイコンを左クリックして下さい。

### ❶設定メニューフレーム

各メニューアイコンが表示されています。

1 剣

勝利条件と敗北条件を表示します。「勝利条件」を満たしている場合は、アイコンが巻物の絵に変わり、次章へ進むかどうかの選択に用います。

2 各章の名称

「勝利条件」を満たすと、章の名称が「次章へ」となります。

3 虫めがね（プレイ画面表示アイコン）

プレイ画面を表示します。

4 卑弥呼（参戦パーティフレーム表示アイコン）

参戦するパーティの状態の確認や、指示を与えることができます。

5 縮小マップ表示アイコン

縮小マップを表示します。

6 全パーティの情報一覧表示アイコン

パーティの情報一覧を表示します。

◆「状態一覧」◆パーティの生命力、神魔力、ステータスを表示します。

◆「装備一覧」◆パーティのアイテム（装備品、持ち物）を表示します。それぞれのアイテムを左クリックすると、そのアイテムの説明が表示され、装備したり、他のパーティに受け渡すことができます。フィールド上において近くに他のパーティがいない場合は、受け渡しができません。

◆「軍資一覧」◆パーティの所持金、式札を表示します。装備と同様に、近くにパーティがいる場合は、「所持金」や「式札」を他のパーティに受け渡すことができます。

◆「陣形一覧」◆パーティの陣形が選択できます。

7 セーブ／ロード画面表示アイコン

セーブ・・・ゲームデータをセーブすることができます。最大8ケ所までセーブできます。

ロード・・・セーブしてあるゲームデータをロードします。

8 環境調節メニュー表示アイコン

設定は、以下の各項目から選択してください。

◆地形情報パネル呼び出し◆フィールドマップ、背景マップ内でカーソルが示す場所の地形情報の表示画面を呼び出します。

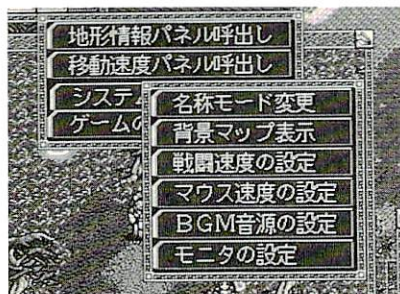
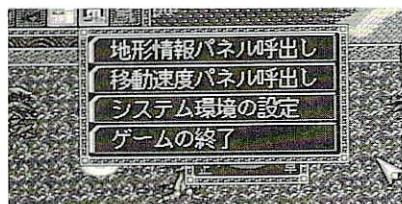
◆移動速度パネル呼び出し◆ゲームの進行速度を変更できるジョグパネルが表示されます。

◆　システム環境の設定　◆下記の設定ができます。

1.名称モードの設定　　2.背景マップの設定

3.戦闘速度の設定　　4.マウス速度の設定

5.BGM音源の設定　　6.モニタの設定

◆ゲームの終了◆ゲームを終了します。画面に表示されるメッセージに従って電源を切って下さい。

## ❷プレイ画面

プレイの進行が表示されます。

## ❸縮小マップ

基本的には、背景マップと同様です。縮小マップ内の赤い枠を左ドラックし、移動させるとフィールドマップの画面もそれに合わせて動きます。任意の地点をクリックすると、クリック地点を中心にプレイ画面も移動します。

## ❹参戦パーティフレーム

参戦しているパーティの状態の確認や、指示を与えることができます。

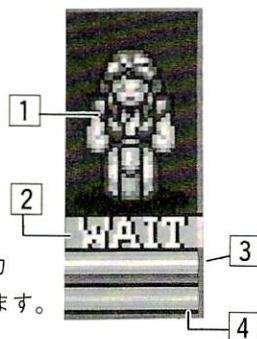
1 キャラクター

2 現在の状態

3 生命力

「残っているキャラクターの生命力の合計／部隊全員の生命力の合計」を表します。生命力を消耗している場合、バーグラフの色は「赤」になります。

4 神魔力

部隊の人数が減少しても、残っているキャラクターの神魔力が減少していなければ、バーグラフは、MAXの状態を表します。

## ❺背景マップ

プレイしているステージの全マップです。背景マップの黄色い枠を左ドラッグし、移動させるとフィールドマップの画面もそれに合わせて動きます。

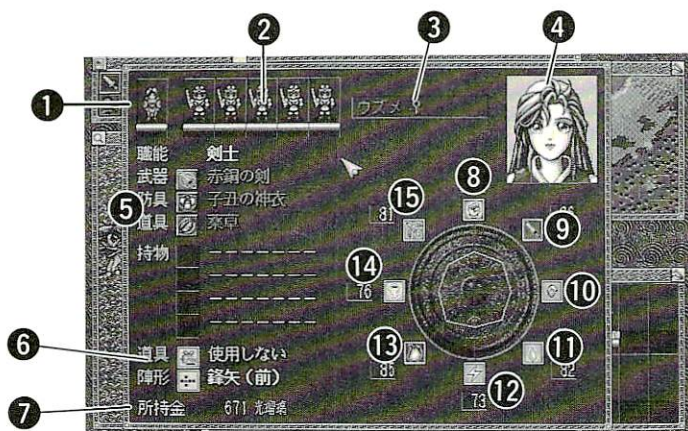
●赤い◎印………………敵のパーティ
●青い◎印………………味方のパーティ
●モンスターマーク……左クリックすると、モンスターの状態が表示されます。
＊移動するときは、移動する方向に三角形の先端が向いてます。
＊指示を与えられたキャラクターは、黄色い◎印になります。

◎フローティングフレームシステムについて

「フィールドマップ」、「縮小マップ」は上部フレームにカーソルをもっていくと、カーソルの形が変わり、そこで左ドラッグすると好きな位置に移動できます。また、横や下部フレームにカーソルをもっていくと、カーソルの形が変わり、そこで左ドラッグすると、見やすい大きさに変えることができます。「参戦パーティフレーム」は好きな位置に移動させることはできますが、大きさを変えることはできません。

＊「フィールドマップ」、「縮小マップ」、「参戦パーティフレーム」の上部フレームの角にカーソルをもっていくと、カーソルの形が変わり、そこで左クリックするとそれぞれの画面が消去されます。

## 状態表示画面

キャラクターは大別して、「剣士」、「射手」、「術師」の3種類に分けられます。それぞれに生命力、神魔力、攻撃力、防御力を持ち、戦闘時の勝敗を決める重要なポイントとなります。この画面で確認することができます。

❶キャラクター

❷式札（部下）
所持枚数は最大5枚までです。

❸キャラクターの名前

❹キャラクターのフェイス
左クリックすると、キャラクターのプロフィールが表示されます。

❺職能、武器、防具、道具、持物
「武器」、「防具」、「道具」のアイコンを左クリックすると、そのアイテムの名前と説明が表示されます。

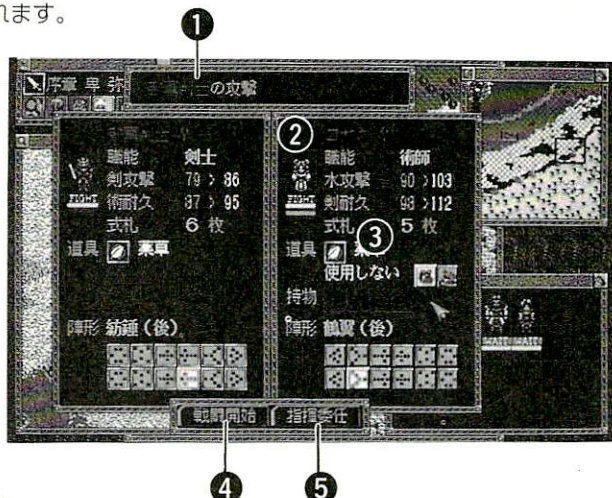
❻道具、陣形
「道具を使用する」か「道具を使用しない」かの表示と、陣形が表示されます。
ここでは、設定の変更は行えません。

❼所持金
所持金の額です。

❽攻撃力
「素手」＋「武器」の合計の値です。

❾剣耐久　❿地術耐久
⓫水術耐久　⓬雷術耐久
⓭火術耐久　⓮風術耐久
⓯弓耐久

## 戦闘告知画面

フィールド上のシンボルキャラクターが敵と隣接した場合や、射程内に敵が入ってきた場合には、交戦状態になったことが宣言され、敵と味方部隊のそれぞれのステータスや設定が表示されます。

❶戦闘発生地

❷キャラクター

❸ステータスと各設定画面

パーティの職能、攻撃力、耐久力、式札、道具、持物、陣形等が表示され、設定を変更する必要のあるものはここで設定し直します。しかし、黄地の「WAIT」状態で戦闘状態に入った場合は、奇襲をかけられたとみなされ、設定し直すことはできません。

「陣形」…………戦闘時の陣形で、攻撃、防御の基本を設定することができます。それには右図のようなものがあります。

「道具使用」……戦闘中に道具を使用するかどうかを設定します。キャラクターに道具を使用させるには、この設定を「使用する」にし、キャラクターに道具を装備させる必要があります。

◎戦闘への選択

対戦者の状態を検討した上で、実際に戦闘に突入する場合、以下の項目で 選択します。

❹戦闘開始

戦闘モードとなり、部隊同士のリアルタイム戦闘になります。

❺指揮委任

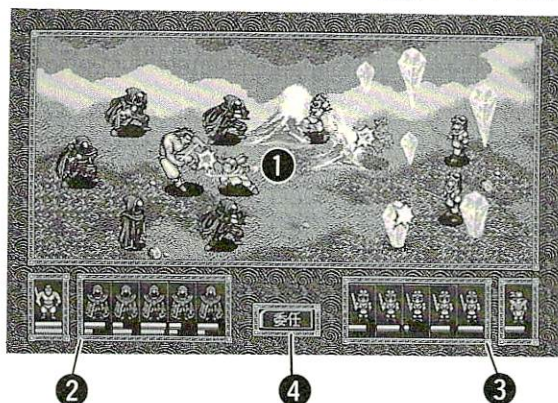
戦闘モードには入らず、プレイ画面のまま自動戦闘状態となります。戦闘告知画面で「道具を使用する」を選択している場合は、状況に応じて自動的にアイテムが使用されます。

## ◆陣形◆

| | |
|---|---|
| | ◆魚鱗（ぎょりん）の陣◆<br>陣形の形が魚の鱗に似ている事からこの名が付いた。<br>攻守共に優れており、指揮官の位置によって臨機応変な戦いができるが、戦況が変わりやすい陣形でもある。 |
| | ◆鶴翼（かくよく）の陣◆<br>陣形の形が鶴が翼を広げた形に似ている事からこの名が付いた。<br>攻守共に優れているが、指揮官は基本的に後ろにさがる形となる。<br>攻撃面は前方の左右に展開する部下が主に受け持つ。 |
| | ◆紡錘（ぼうすい）の陣◆<br>陣形の形が、糸を紡ぐ錘に似ている事から、その名をそのまま陣形名として用いた。指揮官が後ろに下がる事により、指揮官を守りつつ前面攻撃を仕掛ける事ができる。 |
| | ◆鋒矢（ほうし）の陣◆<br>突撃形の陣形である。指揮官が後ろに下がっても部下は皆、前方で戦うので指揮官を守る者がいなくなってしまう。<br>そう言った意味では、指揮官の安全は確保されにくい陣形である。 |
| | ◆蝶羽（ちょうば）の陣◆<br>蝶が羽根を広げた形に似ている事からこの名が付いた。<br>拡散型の陣形なので、指揮官、部下共に分散されている。一人一人が一撃離脱の戦法を取る。 |
| | ◆方円（ほうえん）の陣◆<br>陣形が完全に円を描いた形になっている。包囲型の陣形だが、敵と味方の式札数や、戦闘発生地によっては包囲できない事もある。<br>一ヶ所の密集地帯もないので、指揮官の安全性は極めて薄い。 |

## 戦闘

プレイ画面上で戦闘の発生が告知され、選択メニューの「戦闘開始」を左クリックすると、戦闘モードに入ります。画面は、サイドビューの戦闘モードに切り替わります。

**❶戦闘画面**

**❷敵キャラクター表示画面**

敵キャラクターの生命力と神魔力を表示します。

**❸味方キャラクター表示画面**

味方キャラクターの生命力と神魔力を表示します。

**❹委任**

「委任」を左クリックすると、プレイヤーは戦闘画面から抜け出すことができ、戦闘告知画面での「指揮委任」と同様の状態になります。「道具を使用する」に設定してあれば、「指揮委任」にした後も道具を使用することができます。

## 町・宮殿

フィールドマップの建物の近くで、キャラクターを左クリックし、アイコン選択ウィンドウの「中に入る」を選択すると、その建物の中に入っていきます。町モードでは、マウスカーソルを建物の名前に合わせ、左クリックすると部屋の中に入ることができます。画面は、ルームモードとなり、中の人間などと会話することで武器やアイテムを買ったり、誰かを仲間にするなどのイベントがあります。ルームモードでは部屋のマップ及びその町に入ったパーティのステータスが表示されています。

登場する部屋には次のようなものがあります。

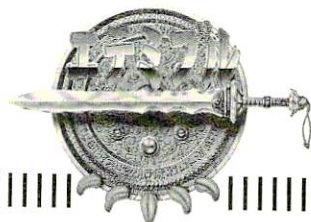
**◆宿屋◆**宿屋に泊まると、生命力、神魔力が最大値まで回復します。

**◆萬屋（よろずや）◆**萬屋では、武器、防具、回復系の道具、戦闘用の道具などを売っています。

**◆鍛冶屋◆**武器を鍛えることにより、攻撃力を上げることができます。

**◆機織り屋◆**防具を織り直しすることにより、防御力を上げることができます。

**◆民家◆**森の奥などにひっそりと建っており、一泊ぐらいなら泊めてもらえるかもしれません。

# 地形効果表・アイテム・神魔術

# 地形効果表

これを参考にして、強力な戦略をたてましょう。

| 職能/地形 | 草 | 林 | 森 | 砂 | 沼 | 橋 | 建 | 岩 | 水 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 剣士 | △<br>△ | ◎ | ▼ | ▼ | ▼<br>▼ | △<br>△ | △ | △ | ▼<br>▼ |
| 射手 | △ | △ | △<br>△ | ▼ | ▼<br>▼ | ▼<br>▼ | ◎ | △<br>△ | ▼ |
| 術師 | ▼<br>▼ | △ | ◎ | △<br>△ | △ | ▼<br>▼ | ▼ | ▼ | △<br>△ |

◎ ……基準値

△ ……少し強くなる

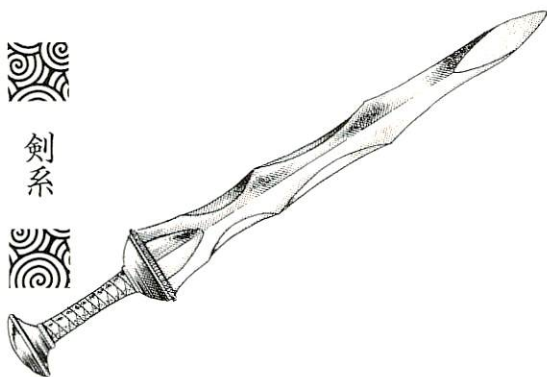
▼ ……少し弱くなる

△<br>△ ……かなり強くなる

▼<br>▼ ……かなり弱くなる

# アイテム表

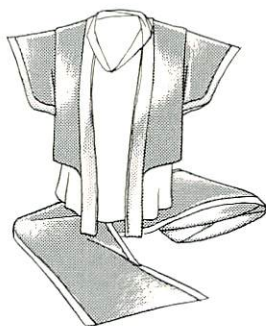
## 剣系

斬る事を目的とした攻撃用の武器で“赤銅の剣”や“青銅の剣”といったように、使われている素材がそのまま名称となっています。鍛冶屋で鍛え直す事によって、攻撃力を増大させる事ができます。剣士が装備可能です。

## 弓系

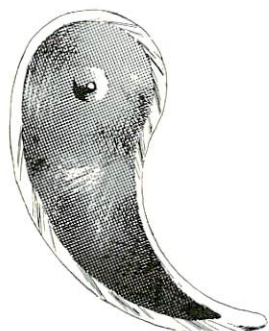
遠距離からの間接攻撃を目的とした攻撃用の武器で“小型弓”や“長弓”といったように、大抵の物はその大きさによって区別されています。又“強化弓”や“複合弓”のように、元の素材に何らかの加工を施した物もあります。射手が装備可能です。

## 衣服系（神衣）

神だけが扱える特殊な繊維で織られている衣で、その織り方が名前となっています。つまり“子丑の神衣”とは“子丑織り”といった意味なのです。織り方以外ではほとんど違いが見られません。機織り屋で織り直す事によって、防御力を増大させる事ができますが、織り方は変わらないので、衣服の名前が変わる事はありません。全員が装備可能です。

## 鏡系

手のひらよりも若干多きいぐらいのもので、光を反射させるような感じで使うと中に宿っている術を引き出す事ができます。鏡が割れてしまうと、その効力は失われてしまいます。術師が装備可能です。

## 玉系

勾玉の事を示します。硝子のような物でできており、本来は首から垂らしたり額に飾ったりする物ですが、その中に術を宿す事ができるので、術師の戦闘用武器としても使用されています。術師が装備可能です。

## 珠系

袖の中にすっぽり入るくらいの小さな水晶球で、火術系ならば赤く、水術系ならば青くといったように、宿っている術によって輝きの色が違います。水晶球が割れると、宿っていた術は効力を失いただの硝子質の小さな破片と化してしまいます。術師が装備可能です。

## 比礼系

肩に掛ける薄い布で、比礼を振ると宿っている術が発動され災いを払い去ったり、相手を傷つける事ができます。神衣同様、特殊な繊維でできていますが、薄くする為、つくるにはより高度な技術を必要とします。術師が装備可能です。

## 武器

| 名称 | 装備者 | 属性 | 値段 | 攻撃力 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| 赤銅の剣 | 剣士 | 剣 | 230 | 4 | |
| 青銅の剣 | 剣士 | 剣 | 450 | 8 | |
| 鋼鉄の剣 | 剣士 | 剣 | 680 | 12 | |
| 漆黒の剣 | 剣士 | 剣 | 890 | 16 | |
| 白銀の剣 | 剣士 | 剣 | 1070 | 20 | |
| 黄金の剣 | 剣士 | 剣 | 1330 | 24 | |
| 小型弓 | 射手 | 弓 | 220 | 5 | |
| 単弓 | 射手 | 弓 | 490 | 10 | |
| 強化弓 | 射手 | 弓 | 760 | 15 | |
| 複合弓 | 射手 | 弓 | 1040 | 20 | |
| 長弓 | 射手 | 弓 | 1290 | 25 | |
| 大型弓 | 射手 | 弓 | 1470 | 30 | |
| 宝剣草薙 | 剣士 | 剣 | — | 3 | 卑弥呼の最初の持ち物 |

## 術具

使用すると魔法効果があります。

| 名称 | 装備者 | 属性 | 値段 | 攻撃力 | 神魔術効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 鉱物片の玉 | 術師 | 地 | 250 | 5 | 爪牙岩砕片（そうががんさいへん） |
| 重力の玉 | 術師 | 地 | 1480 | 30 | 虚無重力波（きょむじゅうりょくは） |
| 尖氷の比礼 | 術師 | 水 | 370 | 7 | 落迅鋭氷角（らくじんえいひょうかく） |
| 吹雪の比礼 | 術師 | 水 | 1320 | 27 | 震空細雪群（しんくうさいせつぐん） |
| 電撃の珠 | 術師 | 雷 | 790 | 16 | 雷列空斬破（らんれつくうざんは） |
| 電嵐の珠 | 術師 | 雷 | 1160 | 23 | 電怒流嵐撃（でんどりゅうらんげき） |
| 火球の比礼 | 術師 | 火 | 160 | 3 | 炎煌灼滅弾（えんのうしゃくめつだん） |
| 花火の比礼 | 術師 | 火 | 1610 | 32 | 華美飛散消（かびひさんしょう） |
| 真空の鏡 | 術師 | 風 | 580 | 11 | 乱翔鋭裂刃（らんしょうえいれつは） |
| 煙の鏡 | 術師 | 風 | 980 | 19 | 不可煙思議（ふかえんしぎ） |

## 防具

| 名称 | 装備者 | 属性 | 値段 | 防御力 |
|---|---|---|---|---|
| 子丑の神衣 | 全員 | 衣服 | 1500 | 20 |
| 寅卯の神衣 | 全員 | 衣服 | 1650 | 22 |
| 辰巳の神衣 | 全員 | 衣服 | 1910 | 24 |
| 午未の神衣 | 全員 | 衣服 | 2030 | 26 |
| 申酉の神衣 | 全員 | 衣服 | 2370 | 28 |
| 戌亥の神衣 | 全員 | 衣服 | 2500 | 30 |

## 道具（回復アイテム）

| 名称 | 装備者 | 属性 | 値段 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 薬草 | 全員 | 道具 | 50 | 誰か1人がやられたときその人を治します。 |
| 丸薬 | 全員 | 道具 | 70 | 誰か3人がやられたときその3人を治します。 |
| 薬湯 | 全員 | 道具 | 100 | 指揮官がやられたとき指揮官を治します。 |
| 甘酒 | 全員 | 道具 | 200 | 誰か3人がやられたとき全員を治します。 |
| 清酒 | 全員 | 道具 | 260 | 誰か2人がやられたとき全員を治します。 |
| 神酒 | 全員 | 道具 | 300 | 誰か1人がやられたとき全員を治します。 |

※道具は1回のみ使用です。

## 道具

| 名称 | 装備者 | 属性 | 値段 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 幽鬼の苗 | 全員 | 道具 | 990 | ドクロが敵の頭上に現れダメージを与えます。 |
| 小石入り袋 | 全員 | 道具 | 520 | 爪牙岩砕片の術が宿っています。 |
| 氷の器 | 全員 | 道具 | 540 | 落迅鋭氷角の術が宿っています。 |
| 静電気の元 | 全員 | 道具 | 570 | 電怒流嵐撃の術が宿っています。 |
| 火打ち石 | 全員 | 道具 | 450 | 炎煌灼滅弾の術が宿っています。 |
| 風起こしの笛 | 全員 | 道具 | 470 | 乱翔鋭裂刃の術が宿っています。 |
| 桜の枝 | 全員 | 道具 | 860 | 桜の花が華々しく舞います。 |
| 梅干っしん | 全員 | 道具 | 690 | 梅干しが敵に向かって飛んでいきシワシワになります。 |
| 蛸の凧 | 全員 | 道具 | 670 | 蛸の形をした凧がフワフワと敵に向かって飛んでいきます。 |
| 烏賊の凧 | 全員 | 道具 | 730 | 烏賊（イカ）の形をした凧がフワフワと敵に向かって飛んでいきます。 |
| 翻車魚の凧 | 全員 | 道具 | 840 | 翻車魚（マンボウ）の形をした凧がフワフワと敵に向かって飛んでいきます。 |
| 米米米 | 全員 | 道具 | 660 | 米粒が弾丸のように敵に向かって飛んでいきます。 |
| 豆豆豆 | 全員 | 道具 | 770 | 豆粒が弾丸のように敵に向かって飛んでいきます。 |
| 納豆人形 | 全員 | 道具 | 600 | ワラ人形が飛んでいき敵に当たると中から納豆が出てきます。 |
| 七色の羽根 | 全員 | 道具 | 750 | 羽根が弾丸のように敵に向かって飛んでいきます。 |
| 予備札 | 全員 | 道具 | 1500 | 式札がなくなったときの予備。<br>予備札１枚で式札３枚の価値がある。 |

その他にも神魔術を呼び出せるアイテムやパラメータがUPするアイテムなどがマップ上に落ちていたり、人と話したりすることで手に入れることができます。

# 神魔術

## 爪牙岩砕片（そうがかんさいへん）

鉱石の破片を飛ばす地系術。
足もとの地中に眠る鋭く尖った鉱物の破片を重力から解き放つ。地表に現れた鉱物片は宙に浮かび、鋭く尖った先端を敵に向け、猛獣の爪牙のごとく襲いかかる。

## 虚無重力波（きょむじゅうりょくは）

重力波を発生させる地系術。
黒い物体は、光の脱出さえも不可能にしてしまう重力の集束場であり、触れた者はその圧力から逃れることはできず、その身を奇妙にねじ曲げられてしまう。

## 死誘砂流塵（しゆうさりゅうじん）

流砂を起こす地系実術。
小さな砂を集める事により、大きな砂の流れを作り出す事ができる。この砂の流れに飲み込まれた者は、皮膚、肉、骨、身体を構成する全てのものを細かい塵にされてしまう。

## 落迅鋭氷角（らくじんえいひょうかく）

氷の塊を落下させる水系術。
上空の大気を冷やし、水蒸気を氷の塊としてしまう。さらにそれを一ヶ所に集め、下方を鋭く尖らせながら巨大化させ、頃合を見計らい重力に任せ落下させる。

## 震空細雪群（しんくうさいせつぐん）

吹雪を起こす水系術。
ここでは恐れる事もない雪だが、大量となると話は違う。視界を阻まれるならまだしも、凍傷から死に至る場合もある。そんな凍てつく大量の雪を敵に向かって吹雪かすことができる。

## 拡散羅列流（かくさんられつりゅう）

巨大な津波を発生させる水系術。
大気中の水蒸気を利用する事で、地形に関係なく大津波を発生させる事ができる。自然の津波と違い、術者が操るものなので逃げる事はできず、ただその流れに身を任せるしかない。

## 雷列空斬破（らんれつくうざんは）

強力な雷撃を発生させる雷系術。
地表に点在する、電気の束を一つにまとめ、敵に向けて放射する。枝分かれした電気の束は、獲物を狙う猛獣のように見える為、この術により命を落とした者はどうしても、猛獣の腹を満たす餌に例えられてしまう。

## 電怒流嵐撃（でんどりゅうらんげき）

電気の嵐を作り脱す雷系術。
電気の乱れを無理に球体状にする。球体状の物を複数個用意し、回転させながら敵の方へ飛ばす。複数個の電磁場の乱れは想像の範囲を超え、その電磁場の中に身を置けば“強力な感電”程度では済まないだろう。

## 瞬光轟爆吼（しゅんこうごうばくほう）

稲妻を発生させる雷系術。
上空に散らばる電気の束を一つにまとめ、敵陣地に向け瞬時に降下させる。直撃をくらった者は、何が起こったのかわからないうちに、感電の領域をこえ死の領域に足を踏み入れてしまう。

## 炎煌灼滅弾（えんのうしゃくめつだん）

火の弾を飛ばす火系術。
手の内で火炎の弾を作り出し、敵めがけて打ち出す。火炎の弾は非常に高温でできており、まともにくらえば骨さえ残す事なく、この世から消滅するであろう。

## 華美飛散消（かびひさんしょう）

大爆発を発生させる火系術。
丸い物体の内部には火系術の力が凝縮しており、力の均衡が破られた時、大爆発を起こす。一瞬の出来事のために、見た者は美しさを思い起こされるという。

## 堕獄炎柱壁（だごくえんちゅうへき）

火柱を発生させる火系術。
火系の力を一点に集中させ、一気に燃え上がらせる。柱、もしくは壁と化した炎の塊は、敵を寄せ付けないばかりではなく、敵に大きな損害を与える。

## 乱翔鋭裂刃（らんしょうえいれつは）

真空の刃を発生させる風系術。
ある領域から、風を外に流す事により、一種の真空状態を発生させる。真空状態となった領域は外部との空気圧の差から鋭い刃物と化しており、その領域を敵に飛ばす事により、損害を与えることができる。

## 風牙烈旋昇（ふうがれっせんしょう）

竜巻を起こす風系術。
二つの異なった行為ー上空の大気を冷たく、地表の大気を暖かくする事ーを一遍に行う事により、小さな竜巻を起こす事ができる。冷気と暖気の発生場所をずらせば、竜巻を移動させることができる。

## 不可煙思議（ふかえんしぎ）

白煙を発生させる風系術。
空気と空気を激しく擦り合せる事により、白い煙を発生させる事ができる。この煙は極めて強力な毒素を帯びており、煙に包まれた者は幻覚を見たり、身体が麻痺したり、目が見えなくなったりと様々な被害を被る。

# キャラクター

## 卑弥呼（ヒミコ）

邪馬台国の女王であり、物語の主人公。
天照（アマテラス）に導かれ、高天原に降り立った。若いながらも一国を統治できるほどの実力を持ったため、外見に似合わない〝気高さ〟〝気品〟〝神々しさ〟〝落ち着き〟をみるが、まだまだ板についていないといった感じである。〝高天原の女王天照（アマテラス）〟と〝邪馬台国の女王卑弥呼（ヒミコ）〟この二人の女王が物語の鍵を握る。

# 天照（アマテラス）

神々の大地“高天原”を治める女王。あまり感情を表に出さないが、優しさの裏に悲しみを秘めている。見ているだけで、“気高さ”“気品”“神々しさ”“落ち着き”を感じることができる“大人びた女性”である。

## 素戔嗚（スサノオ）

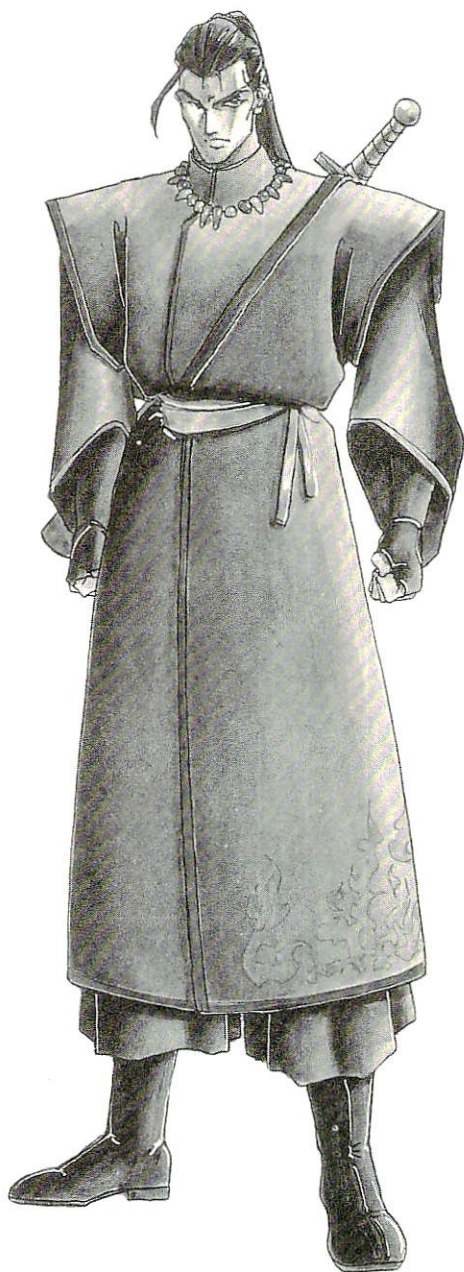
天照（アマテラス）の実弟。手が付けられないほどの荒れくれ者。類希な剣技の持ち主で、高天原で彼の名を知らない者はいない。髪はのばし放題でボサボサだが、目はするどく見る者に威圧感を与える。天照（アマテラス）の側近として高天原を統治するために微力を尽くしてきたが、ある日突然天照（アマテラス）に対して反旗をひるがえした。その真意は一体……。

## 宇受売（ウズメ）

かなり露出度が高い服を着ており、性格は軽い。しかし、性格が悪いわけではない。〝色気を武器に男をたぶらかす〟何て事はしない。深刻な状況にあって、パーティに明るさをもたらす。

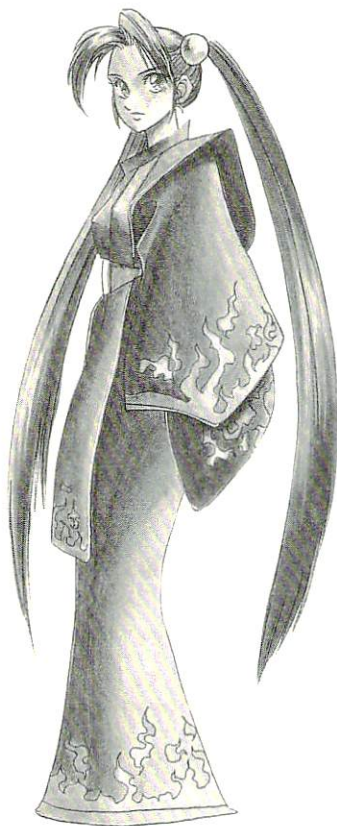
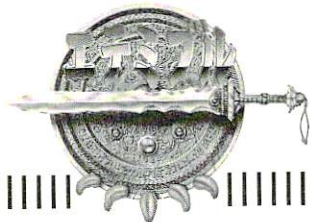
## 手力男（タヂカラ）

天照（アマテラス）の忠実な部下。本当は早くから卑弥呼（ヒミコ）達と合流したかったのだが、敵の動きを監視する為に動くに動けないでいた。口は悪いが気が優しくて力持ちタイプ。小さな事は気にしない、豪快な人物。

## 火照（ホデリ）

火照（ホデリ）、火須勢理（ホスセリ）、火遠理（ホオリ）の三人の指揮官の中で一番位が高い。野心家で、ワンマンなところがある。顔には出さないが、弟火遠理（ホオリ）のことをあまりよく思っていない。

## 火之迦具土（ホノカグツチ）

火を操る破壊の女神。性格はきつく、常に他の将軍達に対してライバル意識を持っている。口が悪く、何かと他の将軍につっかかる。将軍を束ねる地位につこうという野心を持つ。

## 八十神（ヤソガミ）

意地悪い性格で、我が強く、組織になじめない。戦場でも自分勝手に行動するため、内部からはよく思われていないふしがある。

# スタッフ

| | |
|---|---|
| プロデュース | 池亀　治 |
| メインプログラム | 桑田　浩之 |
| サブプログラム | 渡辺　秀樹 |
| キャラクターデザイン | 上地　利明 |
| グラフィックデザイン | 桑園　琢也 |
| | 有沢　夏巳 |
| | 武石　政和 |
| | 野口　英紀 |
| ビジュアルアニメーション | 三原　武憲 |
| | 有限会社トライアングルスタッフ |
| マップグラフィック | 友永　稔 |
| | 高橋　好則 |
| オープニングビジュアル | ゆづるぎ |
| エンディングビジュアル | 小林　貞夫 |
| ミュージック | 佐藤　天平 |
| マニュアルライト | 佐久田　祐子 |
| ゲームデザイン＆シナリオ | 海野　純一 |
| 協力 | 如月　美紅 |
| | 佐藤　一弘 |
| | すたじお実験室 |
| | 斎藤　剛史 |

# ユーザーサポート

## ■ゲームのヒントについて

弊社では、電話によるゲームのヒントに関する質問は一切お受けいたしません。往復葉書のみ受け付けますが、ご質問は１枚につき１問とさせていただきます。なお、葉書には必ずシリアルNo.をお書きください。シリアルNo.のない方にはお答えいたしません。

## ■ディスク破損について

1.操作を誤りディスクを壊してしまった場合

修正は有償となります。ディスク１枚につき1,000円（送料込）の手数料をいただきます。

2.製品に不良があった場合

修正は無料です。送料はお返しいたします。

**●発送についてのご注意●**

故障と思われるディスクを送られる際は、必ず全てのディスクをお送りください。また、バックアップしたシステムディスクでプレイされている方は、そのディスクも一緒にお送りくださいますようお願いいたします。また、サポートカードも必ずお送りください。サポートカードを同封なさらないと、修正いたしかねます。
有償手数料は、現金または定額小為替でお願いいたします。（切手不可）
なお、現金の場合は必ず書留扱いにしてください。

※サポートカードには、両面とも記入してください。特に裏面のゲームの症状には、故障した場所、現象等、なるべく細かくお書きくださいますようお願いいたします。

〒167 東京都杉並区荻窪4-20-12エクセレンスT　1F
株式会社グローディア　「エテミブル」ユーザーサポート係
TEL.03-3220-5226
受付時間：月～金曜日（祝祭日を除く）の11:00～17:00

制作
株式会社　グローディア